

«Skareware»

LETRAS GREGAS
SÍMBOLOS MATEMÁTICOS
(E MUITO MAIS) NO WORDSTAR

WordStar «clássico» — o da versão 3 e suas sucessivas evoluções — continua a ser um dos processadores de texto mais usados. Muitas são as pessoas, nas empresas, que se habituaram aos seus complexos comandos, e não o trocam pelas versões mais modernas ou pelos outros processadores de texto, mais completos e mais simples de usar.

Uma das limitações do WordStar é, no entanto, a de ter sido principalmente concebido para as impressoras de margarida. O que se compreende porque essas impressoras eram, no seu tempo, as únicas que permitiam obter letra de qualidade. Os tempos mudaram e hoje as impressoras de matriz produzem qualidade semelhante, com a vantagem de uma muito maior flexibilidade, incluindo a reprodução de gráficos. Mas, infelizmente (e como se compreende) elas não aceitam todos os comandos do WordStar. E a inserção de caracteres especiais é impossível, a menos que se disponha de utilitários especiais.

Um deles é o WSMX80, um «processador de impressão» produzido pelo Wheatland Design Laboratory, de Lawrence, Kansas, distribuído pela

PC-SIG na sua disquete 526, e destinado às impressoras Epson MX, RX e FX ou compatíveis. Analisámo-lo por amabilidade da Computar, como habitualmente, surpreendemo-nos com a facilidade da sua utilização e a riqueza das suas possibilidades. Uma, é a de fornecer um conjunto suplementar de comandos que permitem uma infinidade de combinações de realçados índices e expoentes, sublinhados cortes por sobreposição («strikeout»), variação de espaço entre linhas, etc., etc.

Isso permite os mais inesperados — mas úteis — efeitos. Por exemplo: a impressão de caracteres portugueses em computadores ou impressoras que não disponham deles, faz-se facilmente através de um comando de «backstroke» — isto é: escreve-se a letra a acentuar, seguida pelo comando e pelo acento, de modo que, depois de imprimir a letra, a cabeça da impressora volta atrás e sobre põe-lhe o acento.

Ao contrário do usual com o WordStar, pode-se imprimir texto com espaçamento proporcional, se a impressora for uma Epson FX ou compatível. Ou em ultracondensado, com caracteres de 1

The alternate character set is useful in other ways than just providing Greek characters.

```
<"R"---"R prints <-- "R!"R6"R&"R prints 76
```

In order to print the equation below, the line height was temporarily changed with a ..SL 8 command, and afterward a ..R1 restored the original line height.

```
"Ve"V-2"Ka"Rt
R = "R-----"v"R t"R3"R/"R"R
  (2"R!"R"Qa"n"V"R"R"R)"T"R2"R"R"
prints:
R = ----- t
  (2"R"n")
```

```
"R"R"R
M = "R!"R a d"Rd"R
  "R)"R
  "PL"0"R"
with the line height of 21#, prints:
M = " a d"
  " s
```

mm de largo, ótimos para aquilo a que os ingleses chamam «smallprint» — aquelas notas que se vêem nos documentos e que ninguém lê, mas muitas vezes vem a arrepender-se de não ter lido... Por nossa parte, aproveitámos essa possibilidade para imprimir fichas de instruções para programas, em cartões, evitando o folhear constante dos manuais. Apesar de as letras serem minúsculas, a impressão com uma Sheiksha SP1200-AI é tão perfeita que a leitura se faz sem qualquer dificuldade.

Mais importante, todavia, é a disponibilidade de um jogo de caracteres alternativos, para fins científicos ou escolares, que permite imprimir todas as letras gregas e símbolos matemáticos. É perfeitamente possível incluir equações nos tex-

tos (sob a forma de quebrado, se necessário), expressões de cálculo diferencial, etc., em conjunto com as letras gregas, e com o aspecto tipográfico usual.

Há ainda um conjunto de caracteres semelhante, disponível por surpreendente que pareça, para as impressoras de margarida, do tipo Diablo. Gostaríamos de o ter visto trabalhar, mas não dispúnhamos de nenhuma dessas impressoras. Outro conjunto permite a impressão de caracteres de dupla altura, ótimos para títulos. Finalmente, um utilitário para geração de caracteres — o mesmo que terá sido usado para os caracteres gregos e para os símbolos — está incluído na disquete, dando a possibilidade de criar novas fontes alternativas.

GUIA TV / «A CAPITAL» — XXI

J.J.L. — Informática

EPSON POWER CENTER:

- ★ Impressoras
- ★ Compatíveis
- ★ Consumíveis



PHILIPS DEALER:

- NMS 9100
- NMS 9100 C/ 20 Mb
- NMS 9100 C/ 30 Mb
- NMS 9100 C/ 40 Mb
- NMS 9100 C/ 50 Mb
- MSX — Products
- MSX — Software

RUA PINHEIRO CHAGAS, 10 — LOJAS 6 e 7 ☎ 55 88 24 — LISBOA
HIPERMERCADO A. C. SANTOS — LOJA 10 ☎ 967 42 48 — ODIVELAS

SOFTCLUB

ÚLTIMAS NOVIDADES EM SOFTWARE C-84/128

ÚLTIMAS NOVIDADES EM SOFTWARE AMIGA

AMIGA 500	115 000\$00
COMMODORE 64	38 000\$00
COMMODORE PC1	110 000\$00

(0 compatível mais acessível)

• ESTES PREÇOS JÁ TÊM IVA INCLUIDO •
MONITORES - IMPRESSORAS

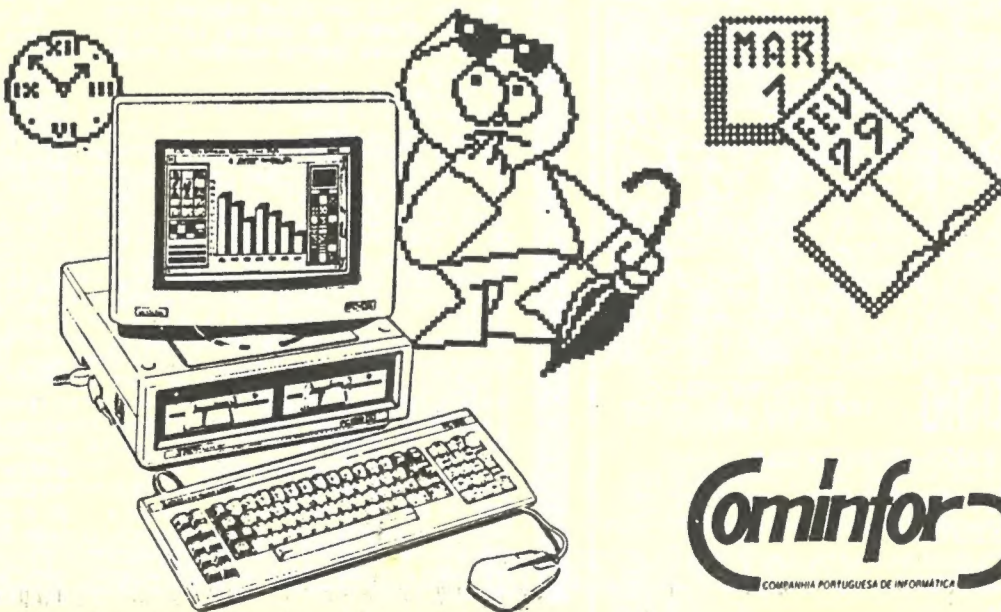
CENTRO COMERCIAL I. M. — Loja 7
RUA LATINO COELHO, 12-A-B — 1000 LISBOA

A PARTIR DE 1 DE SETEMBRO
CENTRO COMERCIAL CITY — Loja 18
RUA TOMÁS RIBEIRO, 34-A-B — 1000 LISBOA

AMSTRAD

Quantos Amstrad PC
tem um ano?

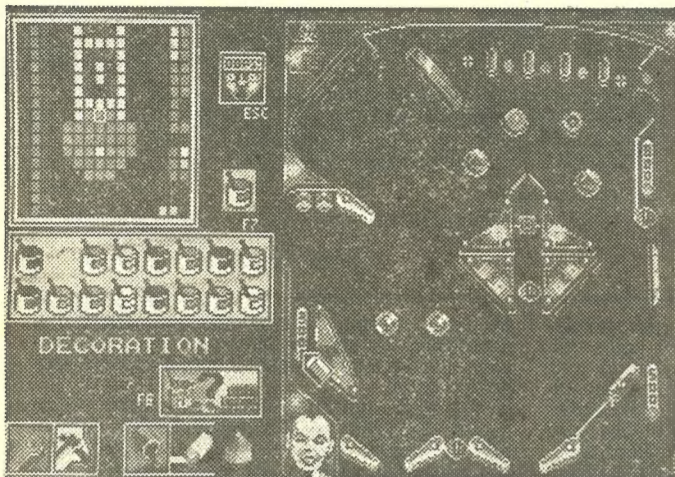
É uma boa pergunta...
Menos do que as gotas de chuva que caíram.
Mais do que todas as marés juntas.
Muito menos do que os bebés que nasceram.
Incomparavelmente mais do que os livros que lemos.
Mas, curiosamente, tantas como as horas de um ano.
De facto, em pouco mais de um ano,
foram vendidos cerca de 10.000 AMSTRAD PC.
Para mais e não para menos.



DOB NEEDHAM & GUEBROU

16 bits

«MACADAM BUMPER»



«Macadam Bumper», um jogo eternamente renovável

A «ARCADA»
NO PC

«JOGOS DE ARCADA» é um termo usado pelos entusiastas dos jogos de computador mas que diz pouco aos não iniciados. Talvez fosse mais correcto dizer «jogos de galeria», porque «arcade» é o nome que os americanos dão às galerias, ou seja, às passagens — em regra com o tecto envidraçado — que se vêem em muitas cidades do outro lado do Atlântico (e em algumas da Europa) e que, por norma, são ladeadas por um bom número de salas com máquinas de jogos, que começaram por ser mecânicas, depois passaram a ser electrónicas e hoje são verdadeiras maravilhas da engenharia, tirando proveito de muitas das técnicas dos computadores, mas superando de longe o equipamento doméstico, não só porque o seu custo é um bom investimento industrial mas também porque, trabalhando com um só programa, podem dispor de uma arquitectura optimizada.

Portanto, quando se fala de um «jogo de arcade» que corre num computador doméstico, fala-se dos jogos clássicos que se encontram nas máquinas, e em certo grau dos jogos novos, mas não se espera que num micro ou num PC se encontre qualidade semelhante.

De vez em quando, todavia, há excepções, e uma é «Macadam Bumper». Aparentemente é mais um jogo de «pin-ball», da bolinha a bater e a ressaltar e a marcar pontos, enquanto se acendem luzes e soam campainhas. Mas há nele muito mais do que isso. A Infogrames, que produziu o programa, reuniu-o de toda a espécie de alternativas, ultrapassando largamente o clássico do género, o «Pinball Construction Set», da Ariolasoft.

Para começar, o comportamento da bola pode ser alterado de cinco maneiras diferentes: «slope», «tilt», velocidade, elasticidade e «estroboscópio» — nesta última, a bola ora se vê ora não... Mas tudo o mais pode ser modificado, incluindo o desenho da mesa, «pixel» por «pixel» — ao lado da vista da mesa do jogo há um autêntico programa de desenho, que permite conceber mesas diferentes e com as cores e a decoração que se desejar, numa variedade de combinações quase infinita. Até os pontos por alvo podem ser definidos!

«Macadam Bumper» não é só um excelente «jogo de arcade» — é literalmente um jogo que nunca mais acaba. Quando o jogador está cansado dele, muda-lhe a cara e o resto. E pode fazê-lo quantas vezes quiser.

XXII — GUIA TV/«A CAPITAL»



SANCHES GIRÃO

RUA EDITH CAVELL, 7
1900 LISBOA • TEL. 82 24 81
(METRO ARROIOS)

JOGOS: MSX - SPECTRUM

REPARAÇÕES

- TELEVISÃO & ELECTRÓNICA
- ANTENAS TERRESTRES & SATÉLITE
- APOIO EM CASSETES E FITAS FEITO POR «LISVENDAS»

• COMPUTADORES EM 48 HORAS

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

JOGO QUE FAZ DEUSES
METE PÁ
E BOLA
AO
BARULHOTÍTULO: «International
Cricket»

MÁQUINA: Spectrum



Diz-se que uma das razões por que os ingleses gostam tanto de jogar críquete é porque se sentem, nesses breves momentos em que a bola voa pelo ar, como se fossem deuses. Fica por explicar a razão de tal sentir...

Outra versão dos acontecimentos... melhor, outra ideia sobre o críquete, é que ele é o «baseball» americano jogado com a habitual calma inglesa. Talvez...

Aqui para nós, o críquete é mesmo só mais um desporto. De que alguns gostam e que outros acham maçador, muito parado e mesmo aborrecido. Este é talvez o termo exacto, não vale a pena rodear a questão. Mas como há gente que até é bem capaz de ter comprado o jogo *International Cricket* que a «Your Sinclair» ofereceu aos seus leitores mas que aparece também por aí, nas lojas da especialidade, é justo que aqui se explique um pouco deste típico jogo inglês.

Segundo parece — é a própria «Your Sinclair» que o indica — a história dos simuladores de críquete não é das mais famosas. Parece que um passo em frente foi dado com este jogo programado pela Grand Slam (uma editora que começa a dar que falar) para a «YS». A diferença deve-se a um facto muito especial: o programador percebia da poda. Portanto, para os leitores que pouco percebem deste jogo, eis chegado o momento da revelação. Torne-se um deus...

As regras do críquete são complexas. Este um ponto que vamos assentar desde já. Mas uma vez percebidas, você vai estar à vontade para as discutir. Isto, claro, se encontrar alguém que ache que o assunto é suficientemente interessante para sobre ele pronunciar mais do que um «bah!».

As opções são:

1 — Jogo com um ou dois jogadores — jogue contra o computador ou um amigo.

2 — Teclado ou Kempston — o jogador Um pode usar qualquer deles mas o número Dois só pode usar o teclado.

3 — Um dia ou jogo de teste. O jogo de um dia é jogado em duas partes com cada um dos lados a efectuar não mais de 60 jogadas. Os jogos de teste são jogados com mais de duas partes cada, duram cinco dias e envolvem diversas condições atmosféricas que afectam a eficiência dos jogadores, sejam eles os que atiram a bola ou os que a defendem com a pá.

4 — Diferentes adversários. É possível escolher qualquer um de cinco países para jogar. O que escolher será controlado ou pelo computador ou pelo jogador Dois. Os adversários são graduados desde a Nova Zelândia (um forte opositor) até às Índias Ocidentais (descubra onde é que estes se situam na escala). Será aconselhável começar com os adversários mais fracos.

5 — Campos. Há cinco campos à sua escolha, cada um deles adaptado para um tipo diferente de atirador. Lembre-se deste pormenor quando escolher o modo de ataque.

Old Trafford — Rápido
Edgbaston — Lento
The Oval — Médio
Lords — Ninguém em especial
Trent Bridge — Ninguém em especial

6 — Seleção da equipa. Tem uma lista de 20 jogadores de que deve escolher os 11 que formam a equipa. Lembre-se de que deve escolher um guarda-redes (neste caso, de guarda aos três paus verticais unidos por barras horizontais, chamado de «wicket») que pode ser French ou Richards, e cinco atiradores, que se distribuem da seguinte forma:

Rápido — Dilley, Thomas, Small
Médio/Rápido — Foster
Médio — Botham, Pringle, De Freitas, AllotLento — Emburey, Edmonds, Willey
Necessitará de cinco atiradores num jogo de um dia (nem mais nem menos) e não lhe é permitido usar qualquer jogador que não esteja classificado como atirador («bowler»). Assim Gooch e Gatting ficam de fora.

7 — Carregue em H (Head) ou T (Tail) para atirar a moeda ao ar. Se sair o que escolheu — H é Cara e T Coroa — pode decidir se quer atirar a bola ou recebê-la com a pá.

Informação no «écran»:

O funcionamento é idêntico ao de um quadro de registo de pontuação, indicando a situação do jogo no que respeita ao número de vezes que cada equipa atirou a bola ou a defendeu. Num jogo de um dia será indicado o número de jogadas que ainda restam. Num jogo de teste é indicado o tempo, que é actualizado após cada jogada. Jogadores rápidos demoram mais tempo (sete minutos) a completar uma jogada. Os lentos demoram cerca de cinco minutos. Os períodos de jogo são definidos entre as 11 e as 13 horas (almoo), as 13.40-15.40 (chá) e as 16-18 horas, quando o jogo acaba.

1 — Tempo. Durante um jogo de teste as condições atmosféricas são actualizadas em cada período de uma hora (sensivelmente). Diferentes condições meteorológicas favorecem diferentes tipos de atiradores:

Coberto, com nuvens negras — Ninguém em especial

Coberto, com nuvens claras — Médio
Céu azul e limpo — Rápido
Quente e ensolarado — Ninguém em especial

Seco e ventoso — Lento

Se estiver a chover, o relógio avançará uma hora e um novo boletim meteorológico será apresentado.

2 — Seleccionar um atirador. Se a Inglaterra estiver no campo, ser-lhe-á pedido que escolha um atirador no final de cada parte. Lembre-se de que num jogo de um dia cada atirador não pode fazer mais do que 12 jogadas, por isso assegure-se de que os quatro primeiros atiradores não excedem as jogadas que lhes cabem, deixando o quinto sem hipótese de completar as suas.

3 — Opções especiais. Carregando em Q, acederá ao «menu» de opções especiais. Isto permite-lhe fazer o «Save» ou «Load» de uma posição no jogo, ou declarar quantas partes tem o jogo. Pode, em qualquer momento, decidir quando é que uma partida deve ser interrompida. Isto é especialmente útil no caso de estar a «levar uma sova» mas também é prático se desejar treinar a defesa ou ataque.

Posicionar jogadores

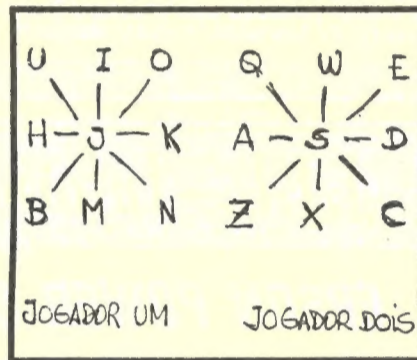
O computador tratará de dispor os jogadores do modo que achar conveniente, mas você terá de tratar de colocar os seus onde lhe parecer melhor. Por isso, quando lhe for feita a questão «set your field?» prima a tecla Y.

Se respondeu «sim» (Y) tem neste momento à sua frente o campo onde o renhido combate vai disputar-se. Ser-lhe-á pedido que posicione os seus jogadores. Pode mover qualquer um deles excepto o atirador. Mova o jogador sobre o qual está o cursor branco para o local mais estratégico e carregue em «fire» para passar ao seguinte. Quando estiver satisfeito carregue em «Enter».

Lembre-se de que os atiradores mais rápidos necessitarão de mais espaço ao seu redor do que os lentos. Se tiver dúvidas olhe atentamente para a forma como o seu adversário (o computador) dispôs a equipa.

Bolar

O seu atirador está na zona inferior do «écran» e no fundo aparece uma mensagem indicando-lhe a quem é que ele está a atirar e qual a pontuação do defesa adversário. Após um breve espaço de tempo o atirador avança até à linha branca e bola. Para disparar a bola acuradamente carregue em «fire» quando o braço do atirador chegar ao topo do arco desenhado no movimento. Se a coordenação for



total, o atirador vai enviar a bola na direcção da defesa adversária. Se carregar em «fire» antes de tempo, depois ou nunca, a bola sairá para o lado, o que significa pontos para o adversário.

A direcção dependerá do espaço de tempo que você premir «fire». Um ligeiro toque e haverá um desvio. Um pouco mais e a bola irá direita até ao «wicket». Tente variar o efeito e perceber o que sucede em cada um dos casos. Quanto mais certo você for, melhor.

Manejamento da pá

As regras são simples. Há que manejar a pá (tal como o taco de «baseball») com perícia para não falhar a bola, seja ela disparada por um atirador lento ou rápido. As teclas são as seguintes:

Quando a bola tiver sido disparada, espere até que esteja próxima do defesa e então mova o «joystick» ou prima a tecla apropriada para o movimento de defesa (experimente para saber o que cada tecla faz). Se o fizer cedo ou tarde de mais perderá a bola. Mas se acertar o «timing», verá que a bola bate no taco e voa até ao solo. Só a prática lhe permitirá defender todas as bolas. Se o fizer correctamente a bola irá cair aos pés do defesa. Então o atirador lançará outra bola. Se fizer um movimento de ataque ao ripostar (bater a bola) passará automaticamente ao «écran» que mostra o campo todo.

O «écran» do campo

1 — Correr entre os «wickets». Se o computador estiver a defender a bola, decidirá automaticamente quando é que é necessário correr. Para fazer o seu defesa correr, carregue em «fire».

2 — Correr atrás da bola. Quando a bola se movimentar no ar, impelida pela força do embate na pá, a sua força e altura são indicadas no «écran». Se a altura for entre um e 10 e um apanhador («fielder») estiver no caminho, o defesa será apanhado. A bola continuará a deslocar-se até que a força atinja 0, atinja os limites do campo ou seja apanhada. Se o computador estiver no campo a recolha é automática. Se for a vez do jogador o computador limitar-se-á a «iluminar» o apanhado que pensa mais apto a correr atrás da bola. Prima «fire» e pode deslocá-lo pelo campo para apanhar a bola e devolvê-la para as «redes». Você só pode apanhar a bola se a energia estiver abaixo dos 70, por isso é escusado movimentar-se se assim não for.

E pronto. Estamos conversados quanto a *International Cricket*. Que vai agradar a uns e não satisfazer os restantes. Tal como tantos outros jogos.

Género: Simulação
Gráficos (1-10): 7 (bons para os fins a que se destinam)
Dificuldades (1-10): ???
Conselho: Se é apreciador, experimentalmente

HEROÍNA ESPANHOLA MEXE QUE SE FARTA

TÍTULO: «Hundra»
MÁQUINA: Spectrum

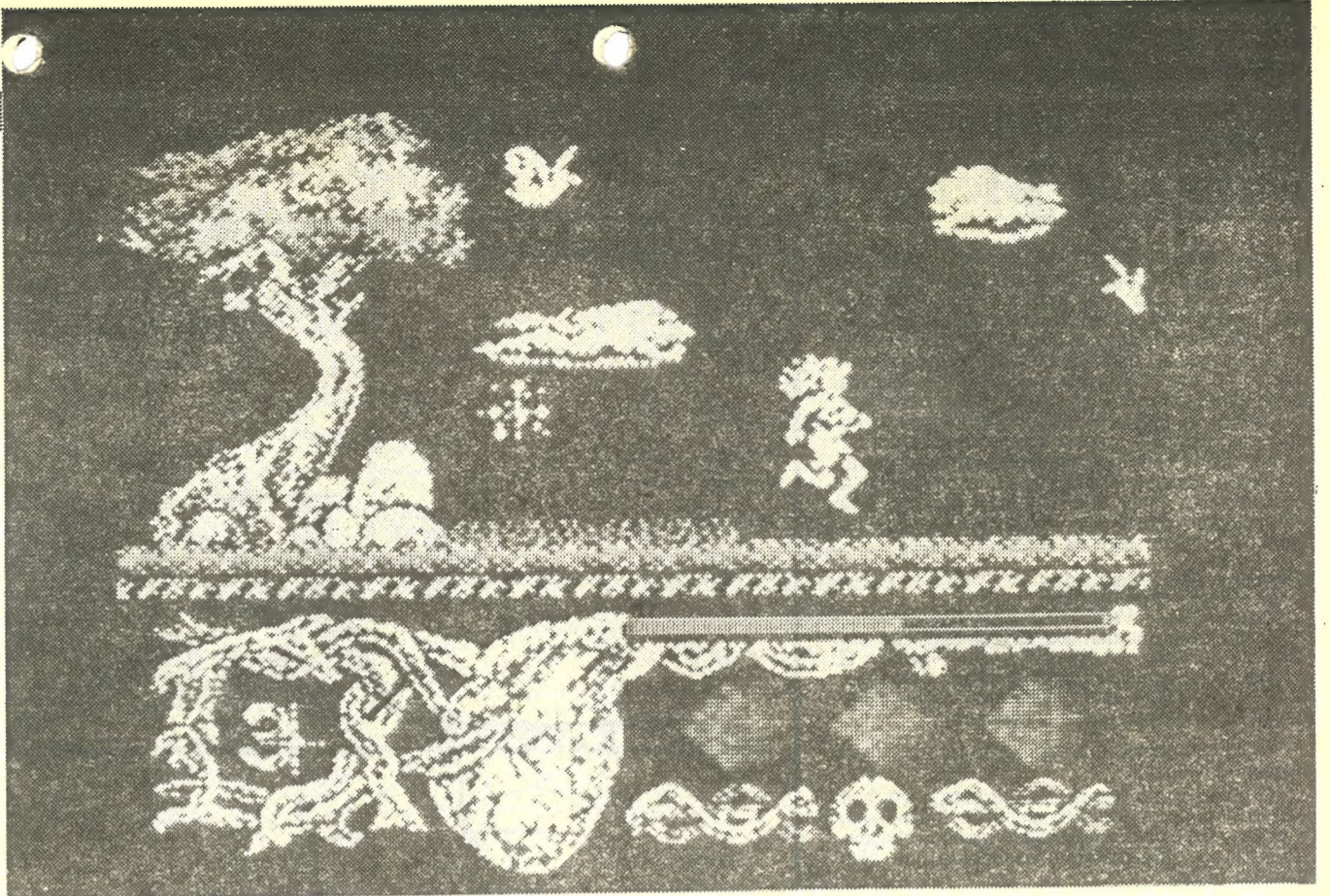
É de aqui ao lado que têm surgido, nos últimos tempos, alguns dos bons jogos para o Spectrum. Longe vão os tempos — e foi há tão pouco tempo — em que ficávamos maravilhados com *Phantomas*, também com o selo de Espanha. Agora, e os ingleses já o sentem na pele, as editoras espanholas começam a mostrar o que valem. *Hundra* é só mais um exemplo...

Editado pela Dinamic na nova série *FX syncro sprites* — por certo pronta a dar concorrência à *FX Special*, da Ocean — *Hundra* aproveita-se do novo sistema que dá nome à série, que permite a sincronização de «sprites», traduzindo-se em maior graciosidade no movimento das figuras.

Talvez por isso mesmo a heroína deste jogo — *Hundra* — salta e corre com a ligeireza de uma bailarina profissional. Quase apetece parar para a olhar movimentado-se no «écran». Mas como esta aventura de arcada o que espera mesmo é que as pessoas se movimentem, é tempo de explicar como é que o jogo se desenrola.

Hundra tem que viajar por quatro secções diferentes de um mundo pejado de inimigos. Ao todo são oito espécies de adversários — piranhas, aves, corações (?) etc. — que a tentam impedir de chegar ao final da corrida.

Se já perguntaram o que faz correr *Hundra*, a resposta exacta passa por três diamantes que é necessário recuperar. São três gemas sagradas que alguém fez desaparecer no reino de Luka.



Hundra deve encontrá-las, e depois tem que libertar Jorund, que anda por qualquer lado, preso por seres malvados.

Decididamente, este é um jogo que vai fazer o gosto ao dedo a muita gente. É rápido sem a aceleração de algumas das coisas vindas de Espanha — por regra essas não prestam — e tem a dose de aventura capaz de agarrar os que não gostam de andar só ao estalo. E os gráficos, se bem que com alguns problemas de atributos (é possível optar por não ter cor) são simplesmente fantásticos. Como começa a ser regra aqui ao lado, quase fazendo inveja aos lusos programadores, que continuam a ter que guardar na gaveta o que de bom vão fazendo, porque não há garantia de

que recebem alguma coisa pelas ideias que vão passando para o computador. E olhem que até nem vale a pena dizer que só os espanhóis é que fazem coisas boas. Também as há por cá. Mas enquanto não há condições de mercado para que apareçam divertam-se com esta *Hundra*. Que vale mesmo a pena.

Género: Acção
Gráficos (1-10): 8
Dificuldade (1-10): 7
Conselho: A comprar

EXÉRCITO METÁLICO QUER OCUPAR A TERRA

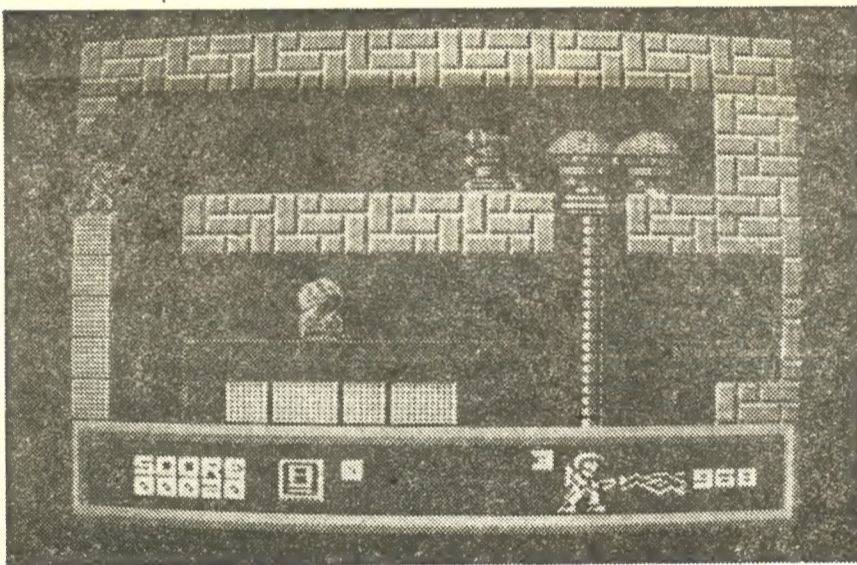
TÍTULO: «Metal Army»
MÁQUINA: Spectrum

As primeiras vezes vocês vão mesmo desesperar. Até parece que os programadores tornaram as coisas difíceis nos primeiros passos só para esconder um jogo que não presta. Puro engano; «*Metal Army*», mesmo sem ser um inovador, é um bem concebido jogo de plataformas da editora Players.

Criado por Mark Haden e David Wright e bem ao estilo de *Deviants*, este *Metal Army* conta-nos a história de um comando que é o único obstáculo aos planos de domínio do universo que habitam a cabeça de um terrível malfetor.

A história habitual. É assim que o nosso herói começa a aventureira viagem por uma série de plataformas, defrontando o exército metálico — «*Metal Army*» — do candidato a senhor do mundo.

A «paisagem», bem ao estilo do que a Players começa a habituar-nos, é interessante e bem colorida. Há elevadores, abismos, portas que só se abrem com determinadas operações, inimigos em todas as esquinas — eles nascem nos sítios mais estranhos — plantas (serão plantas?) que saem do solo e mil e outras armadilhas com que o nosso herói tem de haver-se para levar a missão a bom porto.



As teclas são as habituais: «joystick», são várias as operações. E todas, garante-se, capazes de ocupar qualquer um durante muitas horas. Especialmente no primeiro quadro, onde tudo parece tão difícil. Mas com paciência — é conveniente medir bem os passos —, e sem violência, vocês vão conseguir ir mais além. De-

pois, bem, depois há todo um mundo de cor e movimento para explorar.

Género: Acção
Gráficos (1-10): 8
Dificuldade (1-10): 8
Conselho: A comprar

Prémios aos leitores de «A Capital» MAIS SETE COM JOGOS

«A CAPITAL» prossegue esta semana o anúncio de leitores premiados com jogos de microcomputador para o Spectrum. Em princípio estes presentes já estão em casa dos destinatários, a menos que tenha surgido qualquer problema. Em caso de falha, escrevam-nos:

Mário Luís Sampaio Ribeiro
Rua República da Bolívia, 38-7.º ft.
1800 Lisboa

Fernando Jorge Antunes Maçarico
Rua Jorge Ortigão Ramos, 23-1.º eq.
1500 Lisboa

Mário Gil C. Silva
Rua Figueira da Foz, 9-5.º eq.
3000 Coimbra

João António R. P. da Silva
Praceta Ivens, 6-1.º eq.
1725 Mem Martins

Jovisoft
Avenida General Humberto Delgado, lote 24-4.º eq.
2650 Torres Vedras

Afonso Rodrigues Serralha
Rua das Pedralvas, 23-7.º B
1500 Lisboa

João Néilson
Rua Conde de Avelar, 50
2465 São Martinho do Porto

Para todos os leitores

POR FAVOR...

CARTAS e mais cartas vão mesmo fazer com que as respostas a tanta correspondência cheguem com algum atraso. E é tendo em vista a rapidez com que desde o Poço da Cidade se pode dar vazão a tanta pergunta, dica e sugestão que mais uma vez volto a pedir-vos que cumpram uma série de regras. Só com elas sempre presentes vai ser possível fazer do vosso suplemento um espaço cada vez melhor.

Assim, tenham bem em conta que, a partir de 1 de Setembro próximo, sempre que escreverem para «A Capital», devem:

- 1 — Escrever só de um dos lados do papel;
- 2 — Fazer uma caligrafia legível;
- 3 — Explicar cada movimento ou acção, dividindo-os entre si por vírgulas, pontos finais, etc. Tentem escrever não só para vós, mas também para que outros compreendam;
- 4 — Ao desenhar mapas, fazê-lo em papel liso, preferencialmente com tinta preta (e sem cores, porque «A Capital» é a preto e branco) e «limpo» (muitos de

vós acabam por estragar um bom mapa com mil e um rabiscos por cima);

- 5 — Se possível, separar a informação conforme esta se destina a «Pokes e Dicas», «Espaço de Aventura», «Canto dos Outros», «Linha a Linha» ou «Reprise».
- Só com o cumprimento das regras acima será possível tornar o vosso cantinho o melhor espaço de jogos de computador. Façam o favor de não o esquecer.

Os mais esquecidos, terão mesmo que recortar este pedaço de jornal e colá-lo frente à secretária onde escrevem as cartas para «A Capital». E que a correspondência que não respeitar pelo menos os pontos 1 e 2 (e sobretudo o 1) vai directamente para cesta secção.

Ah, e lembrem-se: nada de repetir a informação que viram no jornal da semana anterior, só para que o vosso nome apareça nestas páginas. Melhor será que escrevam simplesmente dizendo olá do que repetindo os pokes e as dicas tirados de «A Capital». Afinal quem perde são vocês, que acabam por ter as mesmas dicas todas as semanas. Entendidos?

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- 1.º — SKATE CRAZY
- 2.º — FOOTBALL MANAGER II
- 3.º — CHARLIE CHAPLIN
- 4.º — THE FLINTSTONES
- 5.º — MARAUDER
- 6.º — HERCULES
- 7.º — STREET SPORTS BASKETBALL
- 8.º — TARGET RENEGADE
- 9.º — PLATOON
- 10.º — MAD MAX

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, Quantum (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

nos pusermos em cima e carregarmos em granadas, transformam-se em tanque de guerra. Só é destruído quando acaba o fuel (pode-se apanhar), granadas, roquetes ou minas. Neste caso o tanque começa a piscar e teremos de sair, carregando em granadas e fugir.

Great Escape e SOCORRO

Nelson Antunes, da Rua B, lt. 1-3.º dt.º, Bairro São Jorge — 2670 Loures, enviou os pokes para tornar o prisioneiro de guerra de *Great Escape* imortal, imune e mais coisas, e quer ajudas para *Commando* (vidas infinitas) e, atenção que isto é muito importante, que algum leitor lhe faça chegar uma cassete com o jogo 720 que ele não consegue encontrar nas lojas. Parece que esgotou.

O Nelson não indica, mas supõe-se que está disposto a trocar jogos seus por este 720. Ou talvez a pagar a quem lhe faça as delicias do «skate». Aqui fica o pedido. E mais abaixo os pokes. Com outros para *Goonies* (vidas infinitas).

THE GREAT ESCAPE (vidas infinitas) — POKE 41182, 0 moral infinita; POKE 50209, 201 sem inimigos; POKE 52395, 201 imunidade; POKE 45619, 0 vidas infinitas; POKE 45928, 0: atravessa portas
GOONIES (vidas infinitas) — POKE 33247, nn vidas (1 < n < 255); POKE 33409, 0 vidas infinitas

HUNDRA COM MAPA

Primeiro mapa de *Hundra* já chegou. Veio do João Manuel A. Braz, da Rua A lt. 9-1.º dt.º, Massamá, Casal Gouveia — 2745 Queluz. Que vai receber a tal encomenda de «A Capital».

Quanto a *Hundra* (que ainda não apareceu na secção de críticas, mas está por aí a rebentar. Ora espantem...) o João diz que o objectivo é apanhar três diamantes.

Como no mapa do João só aparece um diamante, ele sugere que este é o primeiro nível. E acrescenta que no castelo encontra uma chave que não consegue utilizar. Alguma ajuda? E quem é o velho amarrado na estaca? Respostas para «A Capital», mas não enviem mais mapas, a não ser que sejam de outros níveis ou, mesmo sendo deste, tenham mais informação do que o do João. E que não vão mesmo ser publicados.

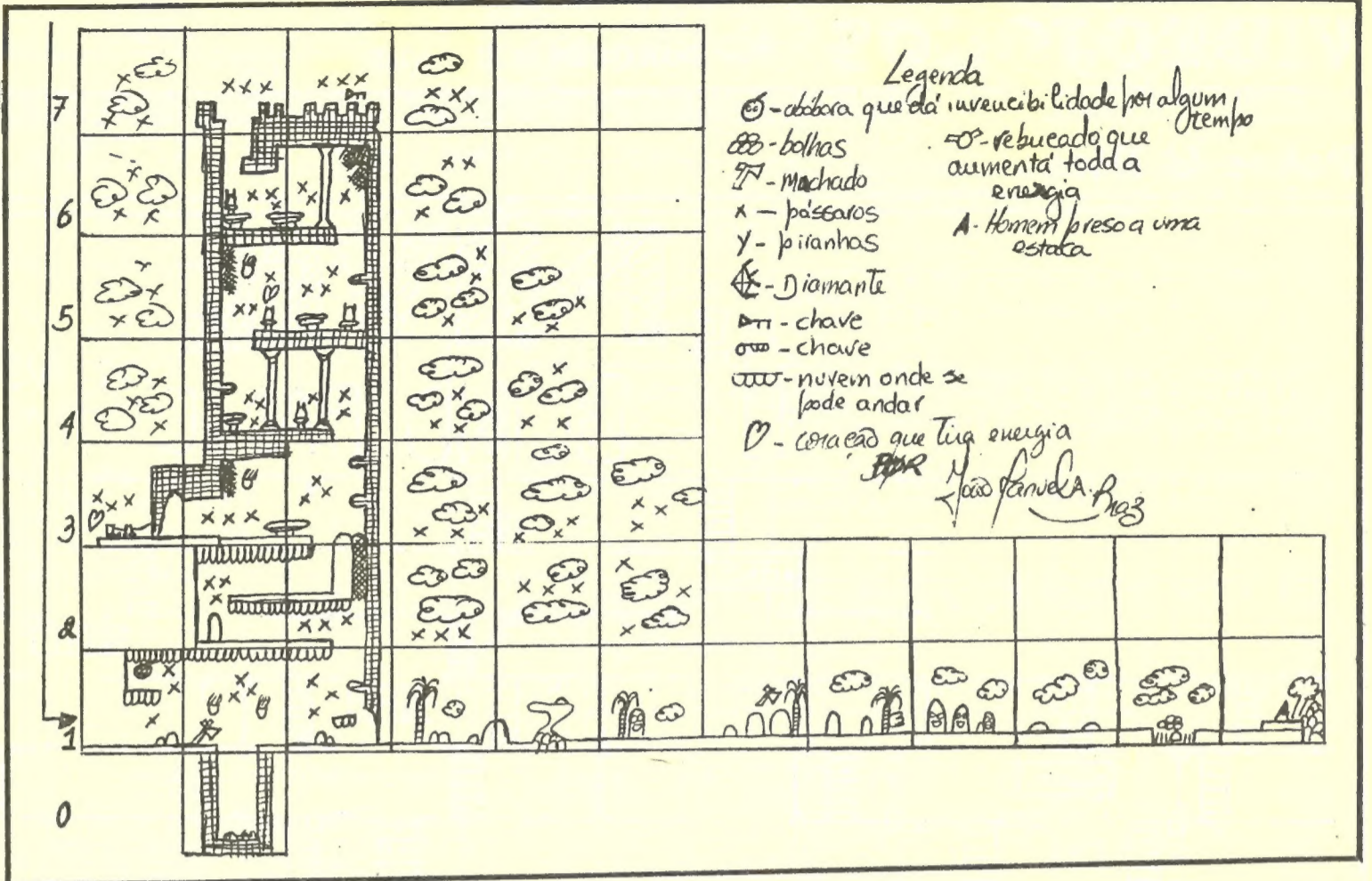
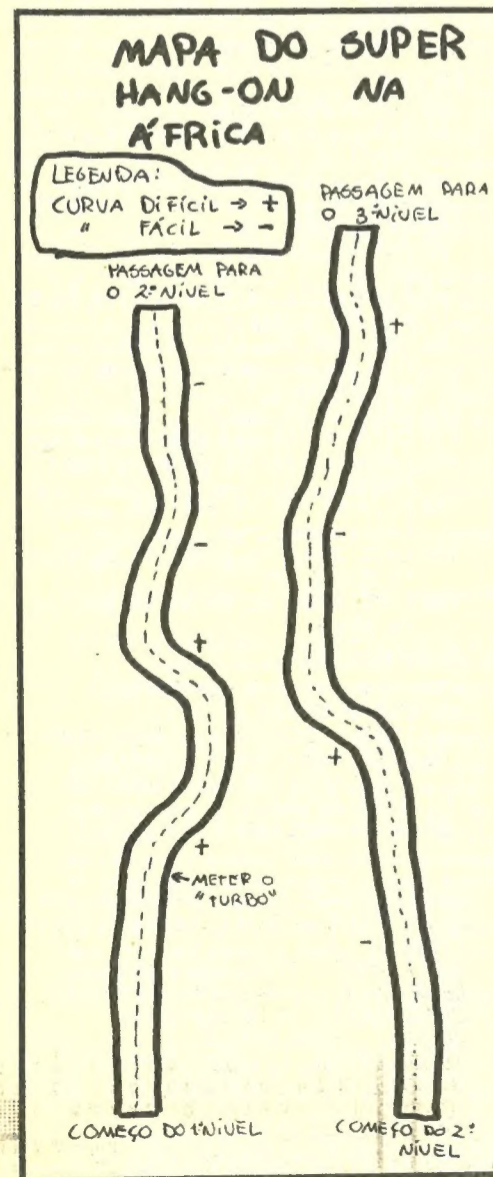
O João lembra ainda que em *Buggy Boy* (já aqui o dissémos mas voltamos a referir esta dica), se carregarem em FIRE quando o carro virar, poderão fazer curvas mais apertadas. Bestial...

Escape de Beja

Alguns vão murmurar que este já está a enjorar, mas a verdade é que *The Great Escape* continua a ser um jogo que parte a cabeça a muita gente. Por isso mesmo e porque Manuel Correia Ambrósio, da Rua do Pé da Cruz, 9 — 7800 Beja explica muito sucintamente como é que se faz (e aqui por perto andam uns pokes para aqueles mais desastrados) eis que, com mapa e dicas, *The Great Escape* está por certo. Mas por ora não enviem mais coisas para este jogo, porque vão mesmo «fugir» para a cesta secção.

Mapa de Super Hang-On

Pois é, vocês vão dizer que é só olhar a estrada que logo se descobre o mapa. Verdade, mas se soubermos antecipadamente onde é que



ficam as curvas as coisas correm melhor. E por essa razão que os pilotos de rali fazem sempre o reconhecimento do percurso. Depois, é só o navegador (o que senta logo ali ao lado, com os dentes a baterem de medo) ler as notas, berrar «curva à esquerda a 120, curva à direita a 90, olha a parede, tirem-me daqui», e tudo corre sobre rodas. Ou mais ou menos...

Serve tudo isto para vos apresentar o mapa que Pedro Bastos, de Queluz, fez de parceria com Jorge Manuel Pereira. E deste duo veio também alguma informação sempre interessante.

Mas o Pedro e Jorge querem saber como é que se usam os transportadores em *Trantor*, e o que fazer em *Evil Crown*, se alguém lhes der a informação rapidamente prometem não enviar para «A Capital» um mapa muito bem feito do *Cyberoid* (só cá faltava mais um — JA). Portanto, despachem-se a descobrir as dicas pedidas. E escrevam para o Pedro para a Avenida Elias

Garcia, 56-2.º — 2745 Queluz. Ou para «A Capital» no covil do Poço. A velha morada.

S. HANG-ON — Tentar dar as curvas mais apertadas e mais dentro da curva possível (de preferência com o turbo)

THANATOS — Quando o coração começar a piscar com mais velocidade e começar a ficar azul significa que se vai morrer, por isso pucha-se o dragão e deixa-se estar parado alguns segundos até que o coração volte a ficar vermelho e a bater normalmente. Para apanhar os homens mete-se o dragão à altura da cabeça deles e carrega-se na tecla \blacktriangleleft , para os largar basta carregar para disparar. Para apanhar as pedras é a mesma coisa, só que quando se consegue apanhar as pedras aproveita-se e larga-se a pedra só quando aparecer algum homenzinho que é para o matar.

OUT RUN — Nas curvas em que o carro começa a querer sair da estrada mete-se a 1.ª e logo a seguir a 2.ª, porque enquanto o carro acelera até ao máximo vai entrando na estrada.

FORMULA 1 — A melhor equipa é sem dúvida a Ferrari e conjugada com um bom piloto (Alboreto) fica imbatível. Mas há uma desvantagem, com esta combinação equipa/piloto existe uma tendência para o despitte nos circuitos de Mônaco e do Estoril.

Blind Panic

Como ele há gente esquecida, o Miguel Nuno Cunha e Tiago Raposo Perez decidiram lembrar algumas das regras de *Blind Panic*, o jogo que a

(Continua na pág. seguinte)

The Great Escape

POR: MANUEL CORREIA AMBRÓSIO

LUTA ESTÃO SÓ DESENHADOS OS TUNEIS NECESSARIOS

LEGENDA:

- A - ALICATE
- B - BÚSSOLA
- C - CHAVES
- D - DISFARCE
- E - CARTEIRA
- F - FERRAMENTAS
- G - GARRAFA
- H - DINHEIRO
- I - DOCUMENTOS
- J - COMIDA
- L - LANTERNA
- P - PÁ
- R - RÁDIO
- S - SOLITARIA
- X - E. E. S. DE TUNEIS
- Y, W - LOCAL DE SOMENHO

1 - LARGA A PORTA 1
2 - ABRE A PORTA 2

- PARA UMA FUGA COM EXITO É NECESSÁRIO PARA LEVARMOS (CONDICIONADO):

- BÚSSOLA E DINHEIRO
- BÚSSOLA E DOCUMENTOS

OBJECTOS MUITO ÚTEIS PARA USO INTERNO:

- PÁ
- CHAVES
- DISFARCE
- ALICATE
- LANTERNA

DICA: PARA LEVANTAR A MORAL PROCUREM NÃO SEGUIR AS REGRAS DO CAMPO, SE SEREM APANHADOS, BEM COMO APANHAREM OBJECTOS SEM SEREM DESCOBERTOS.

DICA: QUANDO POSSUIREM O DISFARCE VISTAM-NO E VERÃO QUE AS SUAS POSSIBILIDADES DE IREM PARA A SOLITARIA DIMINUEM MUITO.

Um plano de fuga:

- Com G abrem a porta 1, vão buscar as ferramentas, arrombam a porta do compartimento onde se encontra a pá e levam-na para X. Vão buscar o dinheiro e na altura do *exercice time* colocam-no em X.
- Com C2 abrem a porta 2 e vão buscar a lanterna e o disfarce, colocando-os de seguida em X.
- No dia seguinte, vão buscar o alicate e na altura do *exercice time* vão buscar o dinheiro a X', com o alicate cortam o arame e colocam o dinheiro fora do campo de concentração, voltam a cortar o arame e a entrar. Deixem o alicate em X'.
- No dia seguinte vão buscar a carteira e à hora do deitar em Y ou W subornam o homem que lhes aparecerá.
- No dia que se segue vão buscar a bússola e levam-na para X. Ao deitar peguem na lanterna para ver bem os tuneis, e levando a pá desimpeçam o túnel, voltem atrás para deixar a pá e ficar com a bússola e dirijam-se para X'. Aí largam a lanterna, pegam no alicate, dirigem-se para a rede, cortam-na, saem para o exterior, largam o alicate, pegam no dinheiro juntamente com a bússola, e aí, é a fuga!

Morada: Rua do Pé da Cruz, N.º 1 — 7800 Beja, Baixo-Alentejo

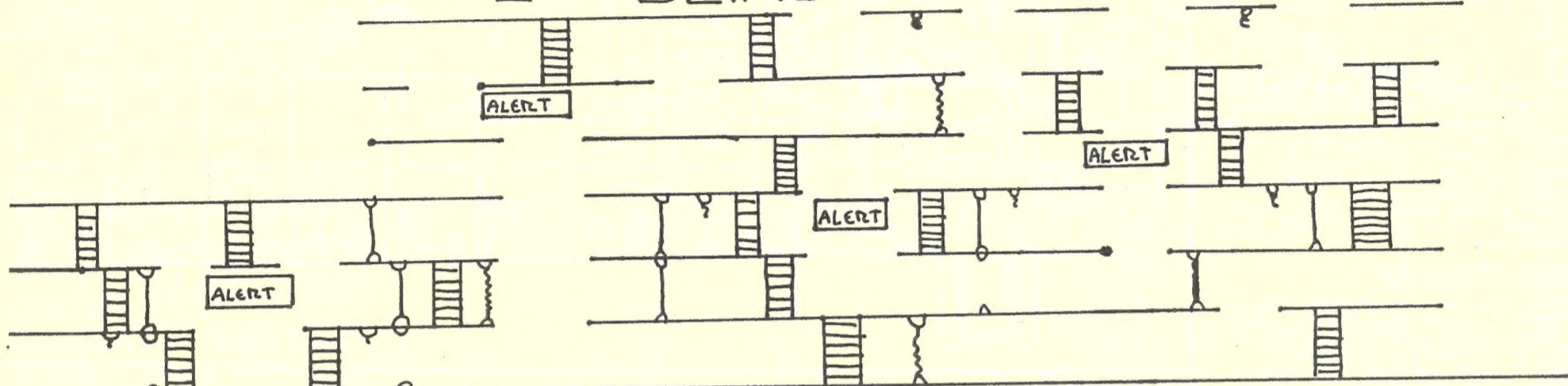
VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

1º NÍVEL

BLIND PANIC



OS AUTORES



MIGUEL NUNO
CUNHA



TIAGO RAPOSO
PEREZ

LEGENDA:

- PORTAS ABERTAS ACCIONANDO O MANIPULO
- PORTAS ABERTAS USANDO CHAVES
- MANIPULO PARA ABRIR PORTAS
- CHAVES
- ALERT → ALERTA PARA AVISAR SITIOS ONDE NÃO SE PODE SALTAR

(Continuação da pág. anterior)

Your Sinclair ofereceu aos leitores. E estes leitores precisam de dicas para *Buggy Boy*, *Batman*, *Madmix Game*, *Icups*, *Agent X*. Vão espreitando estas páginas, é o único conselho que aqui fica. E vamos às dicas. A que há que juntar um mapa do primeiro nível que só se publica porque é eludicativo. É que já publicámos o mapa de *Blind Panic* todinho. Penso eu...

BLIND PANIC — O jogo está dividido em três níveis, e haverá 3 tipos de portas, que você terá de abrir e assim prosseguir na sua escalada: Portas cor magenta usar chaves; Portas cor vermelha, portas abertas accionadas por um manipulo; Portas cor azuis, abertas apenas com bombas. O objectivo deste jogo é atingir o topo para conseguir assim a definitiva liberdade do nosso astronauta. As teclas deste jogo são: q — cima; a — baixo; o — esquerda; p — direita; space — fire; x — pause/abortar.

E mais Hundra, afinal...

Henrique Borges tem 14 anos, é leitor assíduo do «Guia TV» e tinha na manga a solução — parece — de *Hundra*. E como a carta dele — até parece bruxedo — veio parar ao cimo do monte, ei-la a ser publicada com dicas para *Hundra*, além de informação para outros jogos e uma série de pokes que vai fazer lambear os beiços aos apreciadores.

CERIUS — O código do 1.º nível é EXIT, e o do 2.º nível é THUR.

MASK II — Os personagens são: *Thunderhawk* — carro que voa a grande velocidade; *Rhino* — camioneta (adequada para o deserto); *Gator* — carro que se transforma em barco; *Rhino A.T.V.* — Carro que anda na água; *Condor* — Mota voadora. Para a missão 2 os personagens adequados são o *Rhino*, *Thunderhawk* e o *Gator*.

KARNOV — Para conseguirem passar de nível sem terem de jogar basta fazerem isto: o computador diz «SEARCHING FOR LEVEL ONE» e nós pomos o gravador em andamento, verão que aparece «LOADING LEVEL ONE» param o gravador e procurem o nível desejado à frente do bloco que indica em que nível é que estão. (Porque se puserem esse bloco o computador diz «TAPE LOADING ERROR». Depois é só jogarem no nível desejado.)

Uma outra dica é apanhar um *BOOMERANG* no fim do 1.º nível (com a escada) e com ele matar os leões no fim do 2.º nível (verá que é fácil *peace of cake*).

HUNDRA — O objectivo deste jogo é apanhar os três diamantes que se encontram espalhados. Para o fazer é necessário seguir este caminho: Ir ao castelo (direita) e apanhar nas torres do mesmo uma chave. Voltar ao pântano (esquerda) e depois de atravessá-lo andar mais duas salas

para a esquerda e verá que abriu-se um buraco que vai dar a um subterrâneo. Nesse subterrâneo apanhará o 1.º diamante. Voltar ao princípio e apanhar a segunda chave.

A seguir ir aonde estão umas piranhas a saltar, atravessar o rio, andar um pouco mais e apanhar o 2.º diamante. Nota: a partir daqui eu não passo porque morro, mas penso que seja assim: como apanhou a chave (segunda) quando foi ao subterrâneo, poderá agora ir ao castelo novamente só que desta vez ir pelo canto inferior direito, apanhar o 3.º diamante no novo subterrâneo. Voltar acima e ir ter aonde está um homem com um pau atrás, verá agora (penso eu) que acabará o jogo — **HUNDRA**.

ARMY MOVES — O código para a segunda parte é 27351.

CHRONOS — No «écran» da pontuação em vez de escreverem o vosso nome escrevam *Jing it baby* e aparecerá mais uma opção no «menu», carreguem na tecla 7 até que fique escrito «megalaser on» e terão então um superlaser.

SPACE HARRIER — Escolham normalmente as vossas teclas de jogo e quando voltarem novamente ao «menu» escrevam *cheat 3 fb 69* e terão desde então as tão desejadas vidas infinitas.

ARKANOID — Quando for para colocar o nome na tabela de recordes, escrevam «PBRAIN» e depois comece o jogo normalmente. Uma mensagem dizendo *Space to sheat* aparecerá se carregar na tecla «SPACE» de seguida o jogo começará no local onde o jogador perdeu. Se não carregar no «SPACE» o jogo começará no primeiro «écran», como de costume.

STAINLESS STEEL — Ponham **LOAD «LOIS»** para carregar, em vez de **LOAD ""** e terão vidas infinitas.

THE BOSS — Se precisarem de dinheiro teclem «BREACK» e «CAPS SHIFT», de seguida teclem **GOTO 7400** e terão o mesmo dinheiro do início do jogo.

SABOTEUR II — Quando algum guarda nos atirar chamas, ponham-se num sitio onde estas não os possam atingir. De seguida dêem vários golpes nelas, mas nunca sem avançar ou recuar; verão então que perdemos energia (POUCA) e que pouco depois os guardas morrem.

KOKOTONI WILF — Quando o jogo entrar carregar na tecla 3 e verão então, que começou no 3.º nível.

CONTACT SAM CRUISE — Carreguem em **CAPS SHIFT** e **P** e ficarão então invisíveis.

ENDURO RACER — Carregar nas teclas **CAPS SHIFT** e **A** e na tecla que escolherem para acelerar e poderão dessa maneira ultrapassar a outra velocidade e ficam também indestrutíveis (até ao 3.º nível).

HIGHLANDER — Ajoelhem-se e mantenham a posição e quando o oponente lhe acertar, é a energia dele que desce e não a sua.

FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD — Apanhe o casaco; ponha as cassetes na TV; quando aparecerem pegadas, siga-as; dê o peixe ao gato; utilize a chave numa porta trancada e entrará numa «GUERRA».

ROAD RUNNER — Quando estiverem no «menu» das opções carreguem nas teclas R, T, H, B ao mesmo tempo para terem vidas infinitas e para verem a cena final, W, V, K, L, O.

INTO THE EAGLE'S NEST — Quando for para colocar o nome na tabela de recordes mediante as suas necessidades escreva um dos seguintes códigos: **DAS CHT** — vidas infinitas; **DAS NME** — sem inimigos; **DAS MAP** — para modo de mapa; **MAP OFF** — para retirar a opção anterior.

BREAKTRU — Para completar o jogo, basta carregar na tecla **SPACE**.

FREDDY HARDEST — O código para a segunda parte é 897653.

NEMESIS — 2 MERGE ""; 51 POKE 51949, 0 e **RUN**

TERRA CRESTA

```
20 CLEAR 65533: LET t = 0
30 FOR n = 23296 TO 23445
40 READ a: POKE n, a
50 LET t = t + (n - 23286) * a: NEXT n
60 IF t = 1740625 THEN STOP
70 RANDOMIZE USR 23296
80 DATA 221, 33, 203, 92, 17, 234, 6, 62,
255, 55, 205, 86, 5
90 DATA 48, 241, 62, 224, 50, 8, 95, 62,
246, 50, 11, 95, 49
100 DATA 252, 255, 14, 112, 33, 40,
98, 229, 33, 252, 94, 17
110 DATA 192, 99, 217, 1, 224, 184, 217,
118, 201, 33, 145
120 DATA 252, 1, 76, 0, 17, 145, 64, 122,
237, 176, 50, 182
130 DATA 64, 50, 170, 64, 50, 174, 64, 50,
202, 64, 62, 201, 18, 62,
252, 50, 110, 252, 62
140 DATA 145, 50, 113, 252, 205, 145, 64,
33, 112, 91, 17
150 DATA 100, 252, 1, 25, 0, 237, 176, 33, 100,
252, 34, 64
160 DATA 255, 62, 25, 55, 70, 255, 195
170 DATA 243, 254, 33, 23, 252, 17, 255,
255, 1, 0, 153, 237
180 DATA 184, 49, 254, 102, 251, 175, 50,
166, 147, 195, 164
190 DATA 181, 128, 223, 181, 209, 177,
144, 141, 139, 151
200 DATA 206, 198, 199, 200, 195, 231, 254
```

GAME OVER — O código para a segunda parte é 18024

THING BOUNCES BACK

```
20 FOR n = 40000 TO 40036: READ a:
POKE n, a: NEXT n
30 RANDOMIZE USR 40000
```

```
40 POKE 54969, 106: POKE 54970, 215
50 FOR n = 55146 TO 55162: READ a:
POKE n, a: NEXT n
60 RANDOMIZE USR 54912
70 DATA 175, 55, 221, 33, 0, 0, 17, 0, 0,
205, 86, 5, 62, 255
80 DATA 55, 221, 33, 80, 195, 17, 101, 1,
237, 176, 201, 175, 33
90 DATA 195, 17, 128, 214, 1, 234, 0,
237, 176, 201, 175, 33
100 DATA 194, 175, 119, 33, 199, 176, 119,
33, 244, 146, 54
110 DATA 201, 195, 128, 132
```

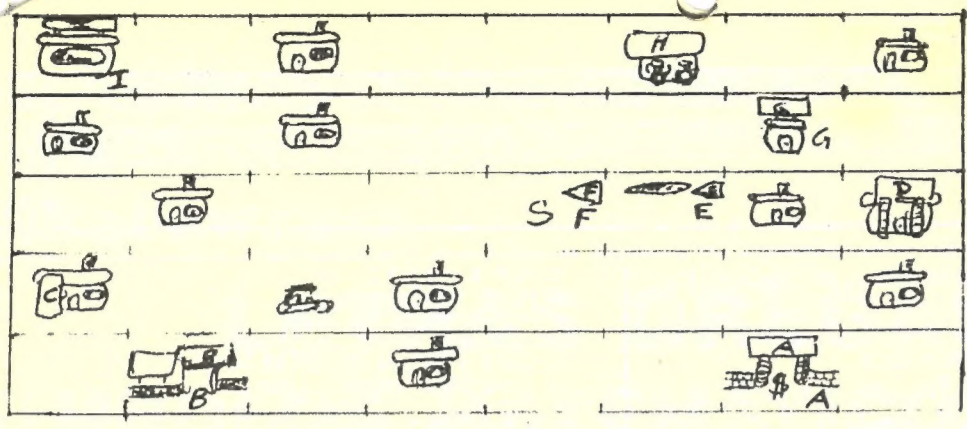
EXOLON

```
20 CLEAR 25999: LOAD "" CODE
30 READ a: IF a > 999 THEN LET n = a:
GOTO 30
40 IF a < 0 THEN PRINT USR 23357
50 POKE n, a: LET n = n + 1: GOTO 30
60 DATA 23296, 175
70 DATA 33, 0, 255, 34, 11, 110, 33, 20,
91, 17
80 DATA 48, 247, 1, 9, 0, 237, 176, 24, 9,
205, 84, 31, 218
90 DATA 242, 156, 195, 42, 160:
REM abortar o jogo (carregando
em «BREAK»)
100 DATA 50, 77, 149: REM vidas infinitas
110 DATA 50, 158, 123: REM tiros infinitos
120 DATA 50, 128, 138: REM granadas
infinitas
130 DATA 62, 201, 50, 232, 148:
REM invencibilidade
140 DATA 23357, 33, 0, 252, 17, 72, 91, 1,
19, 0, 237, 176
150 DATA 23387, 62, 43, 50, 85, 254, 195,
58, 254, - 1
```

STORMBRINGER

```
20 INK 0: PAPER 0: POKE 23624, 0:
CLEAR 25170
30 LOAD "" SCREEN $: LOAD "" CODE
40 POKE 38865, 0: POKE 40161, 0:
POKE 46301, 99: POKE 46183, 99:
POKE 46702, 0
50 RANDOMIZE USR 37632
```

GHOSTS'N'GOBLINS — POKE 20648, 255
SABOTEUR — POKE 46998, 0: POKE 29894, 0
WEST BANK — POKE 51210, 255
LEGEND OF KAGE — POKE 30609, 255
COMMANDO — POKE 64441, 172
ZORRO — POKE 53729, 0
TERRA CRESTA — POKE 35277, 5
SABOTEUR II — POKE 37116, 0: POKE 61382, 0
ARKANOID — POKE 33702, 0
URIDIUM — POKE 33985, 243
RAMBO — POKE 27401, 52: POKE 30263, 0



YABA DABA DOO

por Jorge Nunes 1988 ©

- LEGENDA:**
 A- ROCK AQUARRY
 B- DRIVE IN
 C- BOWLS
 D- HEALTH CLUB
 E- TIP
 F- HOME
 G- OFFICE DINO HIBE

- S- COMEÇO
 H- BACONTO GAS
 I- BURGER BAR
 D- DINHEIRO
 A- CARRO



DE MICROSHOW PARA **A CAPITAL**
 Luis Cerqueira
 zona F
 lote 30
 3 esq
 Vale do
 Amoreira
 2830 Barcelos

OBJETO	NOME	FUNÇÃO
	A GRAMING EMERALD	SERVE PARA ABRIR UMA COISA TIPO ALCAÇÃO QUE ESTÁ A CONTAR COM O ECRAN DO COMEÇO DO JOGO A ECRANS PARA O LADO ESQUERDO
	THE GARDENERS SPADE	SERVE PARA ABRIR O TERRENO AO LADO ESQUERDO. COLOQUE A PA'ENTRE AS DUAS ARVORES
	A BOTTLE OF DRY ICE	DEPOIS DE TER ABERTO O TERRENO, QUERO NA GRUTA SENDO PARA O LADO ATE ENCONTRAR A AGUA A CAIR ENTÃO ENCOSTE-SE UM POUCCO A AGUA E META LA' AGARRAFA E PODE PASSAR
	A PURSE DE GOLD	FAZ FUNCIONAR O ELEVADOR DE ONDE E UTILIZADO "A GRAMING EMERALD"
	VAMPIRE DUX FEATHER	E' UM INGREDIENTE DA POÇAO QUE E' FEITA PARA MATAR O FELICITIRO

NOTA: ESTAS INFORMACOES FOI APROVADO DE RUI FERNANDO GIL LOPES NA CAPITAL DE 20 DE MAIO DE 1988

- PAPER BOY — POKE 48023, 201
- GREEN BERET — POKE 41652, 182: POKE 49948, 201
- COBRA — POKE3 6512, 62: POKE 36514,0
- XEVIOUS — POKE 53592, 255
- ENDURO RACER — POKE 43542,0: POKE 43643,0
- 1942 — POKE 47007, 255
- ACE — POKE 32508,0
- DUET — POKE 44114,0: POKE 46185,0
- ARMY MOVES — POKE 54599,0
- JAILBREAK — POKE 65364, 255
- LIGHT FORCE — POKE 40725,0
- HEAD OVER HEELS — POKE 42195,0: POKE 35315,0
- BARBARIAN — POKE 65513, 50
- KNUCLE BUSTERS — POKE 35991, 0
- TURBO ESPRIT — POKE 29893,0
- ANTIAD — POKE 34270,0
- DRUID — POKE 24890, 201
- MOVIE — POKE 64788, 195
- TURMOIL — POKE 57903,0
- AIR WOLF — POKE 45982,0: POKE 44665,0

basta pôr-se ao seu lado e carregar em FIRE.

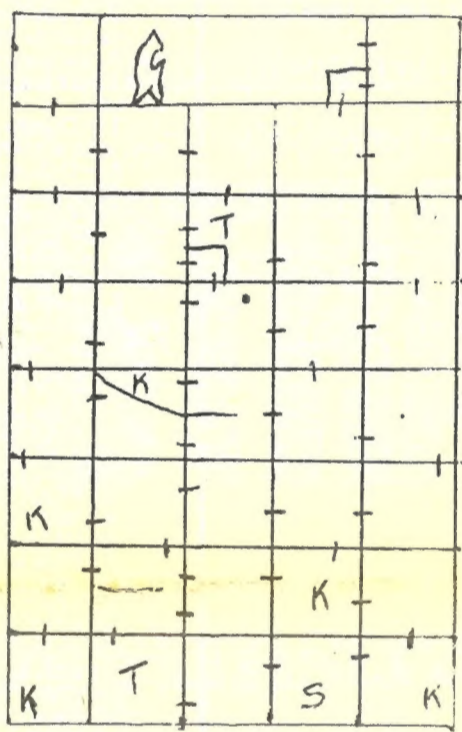
SIR FRED — Para passar os níveis ou salas, fazer o seguinte: encoste-se à porta do SCREEN, mesmo quase a mudar para o outro SCREEN. Carregar na tecla para usar a espada e ir carregando para a esq. e para a dir. O boneco tem que passar de um SCREEN para o outro com grande velocidade. O nosso herói acabará por passar para o outro lado do SCREEN.

POCK'N'CRESTIE (alguns traços fundamentais) — Para difenir teclas, tecla 0 na demonstração seguido do número correspondente, ao 2.º PLAYER: para começar o jogo use as teclas 1 ou 2 consoante o número de PLAYERS. Aconselho 2 PLAYERS para treinar os traços só depois utilizar 1 PLAYER. — FIRE → levantar do chão; esq. + FIRE # pontapé; cima + FIRE → joelhada; direita + FIRE → agarrar. Perto do canto: dir + FIRE → subir para o canto, depois tirar o dedo de FIRE e o boneco saltará.

Adversários de costas: FIRE + dir.; FIRE + esq. → aleijar os pés; FIRE + dir., FIRE + cima (ou baixo) → queda de costas incompleta. Adversário de frente: FIRE + dir.; FIRE + esq. (algum tempo), FIRE + cima → rodar o adversário no ar e pô-lo no chão de costas; FIRE + dir.; FIRE + esq., FIRE + cima (ou baixo) → queda total de costas; FIRE + dir.; FIRE + esq. (algum tempo) → queda de cabeça no chão; FIRE + dir.; FIRE + esq.; FIRE + dir → cabeçada. Adversário no chão: FIRE + cima (ou baixo) →

CAVES OF DOOM

por Jorge Nunes 1988 ©



- LEGENDA:**
 S- COMEÇO
 K- CHAVES
 T- TELEPORTER
 N- NAVE

Dizzy para Fernando Gil

É em resposta ao pedido feito por Fernando a 20 de Maio que o Luis Filipe Cerqueira, do Vale da Amoreira, Barreiro, enviou alguma informação para Dizzi. O Fernando fica portanto com o seu problema resolvido — espera-se — se olhar o quadro que o Luis fez chegar ao Poço. Tudo dito, e fica provado que «A Capital» resolve mesmo os problemas dos seus leitores. Pelo menos com leitores assim.

Commando — matar os bonecos

O título é exemplificativo do tipo de dica que vocês nunca devem enviar para «A Capital». É que isso já toda a gente sabe. A informação a publicar neste espaço deve ser valiosa, estar para lá da simples explicação do jogo. Embora, por vezes, também essa se justifique. Vem tudo isto a propósito da carta de Jorge Paulo Salvador Nunes, o leitor que escreveu a lembrar que dicas tipo «Commando — matar bonecos» não devem ser publicadas. O que deve é urgente, na opinião de Jorge Paulo, é que as pessoas enviem informações sobre o que vão descobrindo nos jogos, truques, rotinas em Basic, tudo o que sirva para que se aprenda com o computador.

E por falar em aprender, o Jorge anda a ver se resolve com uma série de jogos. Alguém tem informação importante sobre: *Streaker* (como usar os objectivos e passar os (?)); *Flunky* (como dar os objectos); *Roc-Man* (objectivo); *Back to the Future* (objectivo); *Falcon* (objectivo); *Driller* (coordenadas dos «teleporters» e das bolsas de gás); *Project Future* (objectivo).

Escrevam-lhe para a Rua dos Operários Agrícolas, Vivenda Salvador e Nunes — 2135 Samora Correia.

De Jorge Nunes, entretanto, algum material sobre jogos algo antigos.

CAVES OF DOOM — Objectivo é chegar à nave.

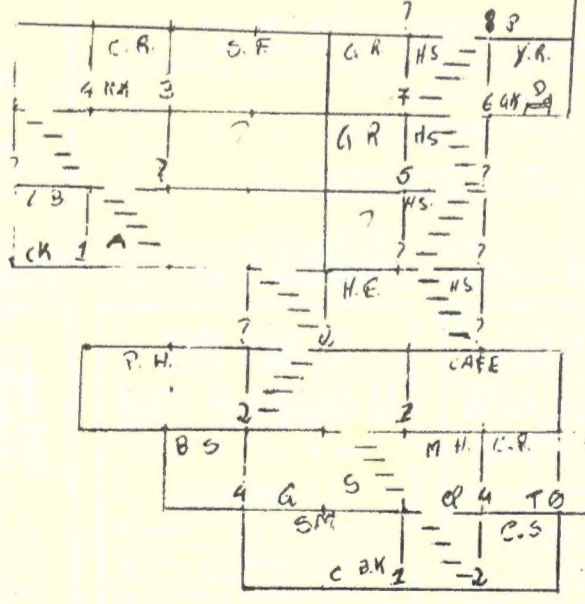
NOTA: (Para facilitar a chegada à nave, no «menu» inicial, teclar «E»-SCREEN EDITOR — e com os cursores apagar o que quiser nos SCREENS.)

YABADABADOO — Tirar as pedras mais pequenas do SCREEN «HOME». Depois colocar nesse mesmo SCREEN as pedras grandes. Apanhar o dinheiro e comprar um dinossauro no «OFFICE DINO HIBE». Quando não puder colocar mais pedras grandes do chão, suba ao dinossauro. A casa ficará pronta. Por ventura se faltam pedras grandes, espere pelo pássaro num SCREEN que às vezes atira-nos pedras grandes. Depois é com vocês!

NOTA: Se não sabe passar para os SCREENS verticais, basta teclar cima ou baixo e para a direita ou esquerda. O boneco passará sem dificuldade. Para ansar de carro

STREAKER

por Jorge Nunes



- LEGENDA:**
 A- HUBOD
 B- BLUE KEY
 C- BUTCHERS SHOP
 C- CAMISA
 CH- CHANGING ROOM
 CM- CYAN KEY
 CL- STOP CLOCK
 C.S- CHE MIST SHOP
 D- DORMIR
 G- GRAVADOR
 HE- GUEST ROOM
 HE- HOTEL ENTRANCE
 HS- HOTEL STAIRWAY
 HZ- HOTEL LANDING
 LB- LAVABO
 M.H- THE MAYORS HOUSE
 M.H- MAUVE KEY
 P- PAIR OF PANTS (CUECAS)
 P.H- PUBLIC HOUSE
 S- START
 SA SAUNA
 S.M- SUPERMARKET

- SP- SPORTS FIELD
 T- TOALHA
 YR- NOSSO QUARTO
 Z- ZH NÚ
 1- COM TOALHA
 2- TOALHA + CAMISA
 3- CUECAS + CAMISA
 4- NÃO HÁ PROBLEMA
 5- CYAN KEY
 6- BLUE KEY
 7- GREEN KEY
 8- MAUVE KEY
 9- DESCONHEÇO
- LADRÕES**
 JASPER- TESCURO
 LADON- MACÁ DE BARRO
 GOLEM- ROBOT
 FAUST- BOLA MÁGICA
 ABNER- TORÇA
 CYCLOPS- ?

NOTA: OS LADRÕES COM 5 OBJECTOS NÃO NOS FAZEM NAL NENHUM

Dicas

GLADIATOR — Finalidade é ganhar o torneio de gladiadores e receber como prémio a liberdade. **PRIMEIRO:** escolher as armas, aconselho duas espadas grossas e um punhal. **COMBATE:** siga em frente, ao encontro do adversário encostando-se a ele. Subindo e descendo vamos tentar colocar-nos ao seu lado. Quando conseguirmos, seguimos um bocadinho mais para a frente, até o adversário nos virar as costas. É então a altura de recuar para o adversário se colocar à nossa frente de costas. Se nós ficarmos quietos ele acaba por se espetar nas nossas espadas. Devemos repetir a acção quando ele se volta de frente para a gente.

sentar em cima do adversário, FIRE + direita → deitar em cima do adversário. Perto do braço do adversário: FIRE + cima, FIRE + baixo → o adversário anda às voltas. Depois quando ele vier direito a nós FIRE + esq.

NOTA: A conjugação das teclas varia consoante a nossa posição em relação ao adversário por isso recomendo 2 PLAYERS.

GLADIATOR — Teclas e dicas — Teclas: Subir 1-0, retirar aposta; descer Q-P — apostar; esq./direita A — ENTER; FIRE CAPS SHIFT — SPACE.

NOTA: Os traços são através de uma conjugação de teclas.

Faça este truque até ao final do torneio. Por fim na última parte deve apostar forte, se o nosso homem (o do lado esquerdo) tiver um escudo e uma espada, pois tem grandes probabilidades de ganhar. Deverá tentar conseguir uma pontuação de 32 400 pontos para que possa ser libertado das «garras do seu dono».

POKES & DICAS
 JORNAL «A CAPITAL»
 TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
 1124 LISBOA CODEX

Linha a linha...

É tempo de mais umas linhas das vossas rotinas. Mas mesmo antes de começarmos, um só pedido: espreitem a caixa que aparece neste espaço de videojogos intitulada «Por favor...». É que o pedido ali feito é, também, válido para esta secção. E vamos ao material.

Rotina de Lagos

O Filipe Amado e o Paulo Ribeiro, ambos de Lagos, enviaram a rotina abaixo. Nada de especial, mas ei-la aqui. Se é verdade que muitos já estão familiarizados com instruções Draw e Plot, também é verdade que outros só agora começam. E este espaço é para todos.

```
10 BORDER 4: PRINT AT 8, 12; " FILIPE "; AT 10, 11;
" PAULO "
20 FOR I = 1 TO 175 STEP 4
30 PLOT 0, I
40 DRAW 255 - I, - I
50 PLOT I, 0
60 DRAW 255 - I, I
70 PLOT 0, I - 175
80 DRAW 255 - I, I
90 PLOT I, 175
100 DRAW 255 - I, - I
110 NEXT I
```

Mundo maravilhoso...

«Já sei alguma coisinha sobre o mundo maravilhoso da informática», escreve o leitor Rodrigo de Sousa Fernandes Vidal, que tem um Spectrum há pouco tempo e está apaixonado pelo raio do «bicho»... E é deste leitor a rotina que se segue.

```
5 REM RODRIGO VIDAL
10 CLS: PRINT AT 10,10; PAPER 7; INK 0; Flash 1;
" RODRIGO VIDAL "
20 PRINT AT 8,8; "*****"
30 PRINT AT 9,8; "*****"; AT 10,8; "*****"; AT 11,8;
"*****"; AT 12,8; "*****"
40 PRINT AT 12,8; "*****"
50 PRINT AT 9,27; "*****"; AT 10,27; "*****"; AT 11,27;
"*****"; AT 12,27; "*****"
```

Volumes e Pitágoras

Nuno Miguel Dias Martins, de Sacavém, enviou duas rotinas que podem resolver os problemas de alguns leitores. São simples mas eficientes.

```
5 REM + + + + + + + + + +
10 REM + Tabela Pitagórica +
15 REM + + + + + + + + + +
20 FOR I = 1 TO 10
30 FOR J = 1 TO 10
40 PRINT I * J; " ";
50 NEXT J
60 PRINT
70 PRINT
80 NEXT I

10 PRINT "Programa para o cálculo de volumes"
20 PRINT "-----"
30 PRINT
40 PRINT "Cálculo volume de um paralelepípedo"
50 INPUT "Altura"; H
60 INPUT "Comprimento"; LG
70 INPUT "Largura"; LA
80 V = LA * LG * H
90 PRINT "O volume E";
100 PRINT V
110 PRINT
120 PRINT "Cálculo volume de uma es-";
130 INPUT "Raio de esfera"; R
140 INPUT V = 3.1416 * (4/3) R^3
150 PRINT "O volume da esfera E";
160 PRINT V
170 END
```

Keyboard da Serra

O grupo Keyboard, formado pelo Paulo Jorge e pelo Luís Torres, continua a batalhar na Malveira da Serra, descobrindo

cada vez mais coisas interessantes no teclado do Spectrum. Eis algumas:

```
1 REM PAULO & LUÍS
5 BORDER 0: PAPER 0: INK 6: CLS
10 FOR N = 10 TO 80 STEP 2
20 FOR X = 0 TO 25 STEP 5
30 PLOT 120,87: DRAW - N, X: DRAW N, X:
DRAW N,X: DRAW - N,X
40 PLOT 120,87: DRAW - N,X: DRAW N,X:
DRAW N, - X:
DRAW - N, - X
50 BEEP .01,40
60 NEXT N: NEXT X

1 REM KEYBOARD
5 BORDER 0: PAPER 0: INK 6: CLS
10 FOR N = 10 TO 15 STEP 2
20 FOR X = 0 TO 25 STEP 5
30 PLOT 120,87: DRAW - N, - X, 5: DRAW N, - X, 5:
DRAW N, X, 5: DRAW - N, X, 5
40 BEEP .01,40
50 NEXT N: NEXT X

1 REM KEYBOARD
5 BORDER 5: PAPER 5: INK 1: CLS
10 FOR N = -50 TO 20 STEP 5
20 PLOT 100,100: DRAW - N, 50 + N: DRAW N, - 10:
DRAW 50 - N, - N: DRAW - N, N - 5
30 PLOT 155,100: DRAW N, 50 + N: DRAW - N, - 10:
DRAW - 50 + N, - N: DRAW N, N - 5
40 NEXT N
```

Superspectrum de Tomar

O Paulo Ferreira escreveu enviando algumas rotinas retiradas do manual do Spectrum (que se publicam porque ele há gente que nunca abriu o manual e talvez assim se decida a espreitá-lo). É o Paulo faz diversas perguntas a que a seguir se tenta responder.

1— Quanto à compatibilidade do Commodore, parece que não, mas é melhor informares-te numa casa da especialidade.
2— O Sam ou Superspectrum ainda não deu sinais de vida. Parece que os construtores depararam com alguns problemas.
3— Claro que os programas comprados na Suíça (ou noutra país) dão para o Spectrum. Alguns podem é não funcionar no Timex, mas isso já tu deves ter descoberto mesmo com os jogos comprados cá.

E vamos ao material, que inclui as rotinas do manual e um programa catalogador de cassetes, retirado da Telestar. Di-lo o Paulo, que não gosta de usar o alheio e chamar-lhe seu.

```
2 REM programa do Manual Spectrum
4 REM programa ARANHIÇO
5 BORDER 3: PAPER 5: CLS
10 FOR X = 0 TO 7
20 READ Y
30 POKE USR "S" + X, Y
40 NEXT X
50 DATA 60, 126, 219, 255, 189, 165, 165, 36
60 FOR X = 0 TO 7
70 READ Y
80 POKE USR "E" + X, Y
90 NEXT X
100 DATA 16, 16, 16, 16, 16, 16, 16, 16
110 FOR I = 0 TO 20
120 PRINT AT 1,3; INK 0; "I"
130 PRINT AT 1 + I, 3; INK 2; " "
140 NEXT I
150 FOR C = 3 TO 30
160 PRINT AT 21, C; " "
170 PRINT AT 21, C + 1; INK 2; " "
180 NEXT C
```

Depois deste interessante programa fazer NEW e introduzir este outro aproveitando o gráfico que fica em "S". Antes disso podem introduzir no programa anterior a linha:

```
135 PAUSE 10 (para ficar mais lento)
```

```
3 REM programa do Manual Spectrum
4 REM jogo dos Aranhos Explosivos
```

```
5 FOR X = 0 TO 7
6 READ Y
7 POKE USR "C" + X, Y
8 NEXT X
9 DATA 145,82,44,121,158,52,74,137
10 BORDER 0: PAPER 1: INK 6
20 CLS
30 FOR Y = 0 TO 20 STEP 2
40 PLOT 0, Y
50 DRAW 225, 0
60 NEXT Y
70 FOR N = 100 TO 220 STEP 30
80 FOR X = - 10 - N / 10 TO 10 + N / 10
90 PLOT N, 35 + N / 10
100 DRAW X, - N / 4
110 NEXT X: NEXT N
114 LET H = RND * 31
115 FOR V = 0 TO 20
117 PRINT AT V, H; " "; AT V + 1, H; INK 4; "S"
120 LET X = RND * 255
130 LET Y = RND * 104 + 71
140 LET E = INT (175 - Y) / 8
150 LET C = INT (X / 8)
160 PLOT 0,0: DRAW OVER 1; X, Y
170 BEEP 0.01, X / 4
180 PLOT 0,0: DRAW OVER 1; X, Y
190 IF ATTR (V + 1, H) = 14 THEN GOTO 500
200 NEXT V
205 PRINT AT 21, H; FLASH 1; INK 2: PAPER 6; .047 S"
210 GOTO 114
500 PRINT AT V + 1, H; FLASH 1; PAPER 2; "E"
510 PAUSE 100
520 GOTO 114
```

Catalogador de cassetes

```
10 CLEAR 65367
20 DEF FN a (X) = PEEK X + 256 * PEEK (X + 1)
30 DATA 17, 17, 0, 175, 55, 221, 33, 103, 255, 205, 86,
5, 48, 242, 201
40 LET t = 0: FOR n = 65368 TO 65382:
READ a: POKE n, a: LET t = t + a: NEXT n: IF t < > 1663
THEN PRINT "Erro na linha 30, verifique os dados
(Data)": STOP
50
z = 0: LET u = 1: LET d = 2:
```

```
LET tr = 3
60 RANDOMIZE USR 65368
70 LET t = PEEK 65383
80 FOR n = 1 TO 10: LET n$ (n) = CHR$ PEEK
(65383 + n) NEXT n
90 LET cf = FN a (65394)
100 LET st = FN a (65396)
110 LET a$ = CHR$ PEEK 65397
120 LET cp = FN a (65398)
125 POKE 23692, 255: LET a = z
130 PRINT # a, ("Programa Basic" and t = z) + ("Array
numérico" and t = n) + ("Array alfanumérico" and
t = d) + ("Bloco de código máquina" and (t = tr and
st > 2395)) + ("Cópia de ecran" and (t = tr
and st < 23296))
140 PRINT # a; "Nome"; n$
150 PRINT # a; "Comprimento do ficheiro"; cf
160 PRINT # a; ("Execução automática: linha" and t = z) +
("Array" and (t = n OR t = d)) + ("Endereço
inicial" and t = tr);
170 PRINT # a; (STR$ st and (t = z OR t = tr)) + (a$ and
(t = n OR t = d)) + ("$" and t = d)
180 IF t = z THEN PRINT # a; "Comprimento do
programa"; cp
190 PRINT # a: PRINT # a
195 IF a = z THEN LET a = 3: GOTO 130
200 GOTO 60
9999 SAVE "Catalcass" LINE 10: Verity "Catalcass"
```

E fim de linha com a indicação para qualquer leitor interessado de que o Paulo Ferreira está disposto a dar qualquer explicação sobre este último programa. Escrevam-lhe para a S.ª dos Anjos, lote 6-1.º dt.º — 2300 Tomar.

XXVIII — GUIA TV/«A CAPITAL»

PAMAR — PERITAGENS MARÍTIMAS, LDA.

Sede em Lisboa, na Rua de São Paulo, número 9, 1.º andar, esquerdo, freguesia de São Paulo

CAPITAL — 2 200 000\$00 (dois milhões e duzentos mil escudos)

Matrícula 48 167, a fl. 83 do livro C-120 da Conservatória do Registo Comercial de Lisboa

DÉCIMO SEGUNDO CARTÓRIO NOTARIAL DE LISBOA

A cargo da notária Lic. Lídia Rodrigues Maia Devesa

Certifico, narrativamente, para efeitos de publicação, que por escritura de 28 de Julho de 1988, lavrada de fl. 86 a fl. 88 v.º do livro de notas para escrituras diversas número 192-E deste Cartório, foi elevado o capital da sociedade comercial por quotas com a denominação em epígrafe de duzentos mil escudos para dois milhões e duzentos mil escudos, sendo o aumento de dois milhões de escudos, todo realizado por incorporação de reservas livres, importância distribuída pelos sócios na proporção das suas respectivas quotas, o que dá para o sócio António Marques a quantia de um milhão duzentos e cinquenta mil escudos, para o sócio João Marques a quantia de quatrocentos mil escudos e para a sócia Maria José da Silva Mendes Marques a quantia de trezentos e cinquenta mil escudos.

QUARTO — O capital social é de dois milhões e duzentos mil escudos, está integralmente realizado em dinheiro e nos diversos valores do activo, e corresponde à soma de três quotas, sendo uma de um milhão trezentos e setenta e cinco mil escudos pertencente ao sócio António Marques, uma de quatrocentos e quarenta mil escudos pertencente ao sócio João Marques e uma de trezentos e oitenta e cinco mil escudos pertencente à sócia Maria José da Silva Mendes Marques.

Está conforme ao original.

Décimo Segundo Cartório Notarial de Lisboa, quatro de Agosto de mil novecentos e oitenta e oito.

A Ajudante,
(a) *Lida Meireles Lopes de Carvalho Esteves*

GESTAFORMA CONSULTORES EM GESTÃO E FORMAÇÃO, LIMITADA

Certifico, para efeitos de publicação, que, por escritura de 3 de Agosto de 1988, exarada de fl. 68 v.º a fl. 69 v.º do livro n.º 37-C do 24.º Cartório Notarial de Lisboa, a cargo da notária licenciada Maria de Lurdes Pinto Damásio, a sociedade comercial por quotas de responsabilidade limitada, com a denominação em epígrafe e com sede na Rua Braancamp, n.º 9, 7.º, em Lisboa, alterou parcialmente o pacto social quanto ao seu artigo 1.º, o qual passou a ter a seguinte redacção:

PRIMEIRO — A sociedade adopta a denominação de Gestafirma — Consultores em Gestão e Formação, Lda., tem a sua sede em Lisboa, na Avenida Columbo Bordoal Pinheiro, número setenta e dois, segundo andar, frente, freguesia de São Domingos de Benfca, e durará por tempo indeterminado, a partir da data da sua constituição.

Está conforme ao original.

Lisboa e 24.º Cartório Notarial, 3 de Agosto de 1988.

A Ajudante,
(a) *Amélia Maria Ferreira Afonso Franck*

3.º JUÍZO CÍVEL DA COMARCA DE LISBOA

Proc. n.º 312 — 3.ª Secção

1.º ANÚNCIO

Faz saber que pela 3.ª Secção do 3.º Juízo Cível de Lisboa correm éditos de trinta dias, que começarão a contar-se da segunda e última publicação do anúncio, citando o chamado à autoria António Manuel Romão Leite de Moraes, ausente em parte incerta e com última residência conhecida na Travessa Henrique Cardoso, 5, 1.º-Esq., em Lisboa, deduzido pelo chamado Caneças e Moraes, Lda., na acção sumária registada sob o n.º 312, em que é autora Portugal Previdente — Companhia de Seguros, S. A., e réu José Pedro Paixão Camacho Vieira, para, no prazo de oito dias, findo o dos éditos, declarar se aceita ou não a autoria, ficando advertido de que se declarar que a não aceita, a sentença que vier a ser proferida sobre o mérito da causa vale como caso julgado quanto ao ora citando, ficando ainda advertido de que se não fizer declaração alguma, a causa segue contra si e os primitivos réus, podendo o citando intervir como assistente (art.º 326.º a 329.º do Cód. Proc. Civil), conforme tudo melhor consta nos duplicados dos articulados que ficam à sua disposição na secretaria deste Tribunal.

Lisboa, 12 de Julho de 1988.

O Juiz de Direito,
(a) *António João Casebre Latas*
O Escrivão Adjunto
(a) *Sérgio Paulo do Nascimento da Silva*
(«A Capital» — 19/3/88)

AUGUSTUS

SALDOS

FIM DE ESTAÇÃO
ARTIGOS PRÁTICOS
E DE TOILETTE

CENTRO COMERCIAL IMAVIZ

LOJA 7/8 — Telef. 575766

CENTRO COMERCIAL AMOREIRAS

LOJA 1135 — Telef. 693479